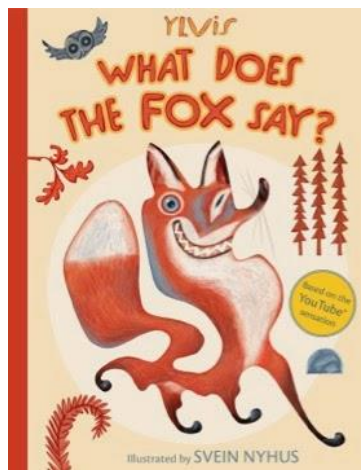


**EVENTYRSKOGEN  
BARNEHAGE**

- gir omsorg, trygghet, glede  
og voksne tilstede

**BARNEHAGENS  
DIGITALE  
PRAKSIS – IKT**



## Hva sier rammeplanen?

### Barnehagens digitale praksis

Barnehagens digitale praksis skal bidra til barnas lek, kreativitet og læring. Ved bruk av digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet skal dette støtte opp om barns læreprosesser og bidra til å oppfylle rammeplanens føringer for et rikt og allsidig læringsmiljø for alle barn. Ved bruk av digitale verktøy skal personalet være aktive sammen med barna. Samtidig skal digitale verktøy brukes med omhu og ikke dominere som arbeidsmåte. Barnehagen skal utøve digital dømmekraft og bidra til at barna utvikler en begynnende etisk forståelse knyttet til digitale medier.

Personalet skal

- utøve digital dømmekraft når det gjelder informasjonssøk, ha et bevisst forhold til opphavsrett og kildekritikk og ivareta barnas personvern
- legge til rette for at barn utforsker, leker, lærer og selv skaper noe gjennom digitale uttrykksformer
- vurdere relevans og egnethet og delta i barnas mediebruk
- utforske kreativ og skapende bruk av digitale verktøy sammen med barna.

## **Fra boka «App`legøyer og app`estreker? Profesjonsfaglig digital kompetanse i barnehagen» av Barbro Hardersen:**

I dag blir barn født i et samfunn som benytter og støtter seg på medier og IKT i de fleste sammenhenger.. svært mange tjenester og tilbud er i dag digitalisert. Barn fødes dermed inn i en digital mediekultur, og barna starter tidlig å bruke ulike former for IKT. Selv om små barn selv ikke utforsker digitale tjenester og IKT, skal vi være klar over at de «bruker» teknologien ved å omgi seg med den, helt fra fødselen. Barn bruker, besitter og knytter seg til ting og medietekster fra meget ung alder, og på måter som likner voksnes. **Ved å forstå barn som mediebrukere og hvordan mediene helt fra barnets første leveår spiller en rolle som sosialiseringsfaktor i familiens fellesskap, kan barnehagen også bli en god veileder på dette feltet.**

Ved å ha kunnskap om hva barna har med seg i bagasjen av erfaring og interesse for medier, og hvordan dette kan utspille seg for eksempel i lek, kan en digital

kompetent barnehagelærer løfte diskusjonen bort fra bekymringer om hvor skadelige eller passiviserende medier er for barn.

- For å kunne møte barnet «der det er», og slik tilrettelegge relevant pedagogisk praksis, mener forfatteren det er avgjørende at en barnehagelærer fokuserer på hva barna gjør med teknologien, ikke på hva teknologien «gjør» med barna.
- Først og fremst er mediebruk en umiddelbar relasjon mellom et barn og et medie; en relasjon som oftest er forbundet med glede, nytelse og avslapning
- For et lite barn er det fint å se programmer med morsomme figurer, flotte farger og god musikk, og det er fint å legge seg til i sofaen, eller gøy å arrangere en hoppebane frem og tilbake foran tv'en. På samme måte er det forbundet med nytelse og spenning når et lite barn blir opptatt av et nettbrett.
- Mediebruk kan være samlende, både direkte når man samles i sofaen, og indirekte når medieprodukter er fokus for samtaler og interaksjon.

### **Hvilke erfaringer med digitale tjenester og IKT får barna her i barnehagen?**

Når små barn retter oppmersomheten sin mot TV-skjermen, vil det ofte være på grunn av lyd som av en eller annen grunn tiltrekker seg barnas oppmerksomhet. Det kan være en melodi eller en stemme som barnet gjenkjenner, eller det kan være en lyd som markerer for eksempel et scenskifte, som får barnet til å titte mot skjermen og eventuelt bevege seg mot den. Det er typisk at programmer som er rettet mot mindre barn, bevisst dyrker denne formen, der spesifikke visuelle og lydmessige markører gjentas igjen og igjen, og dermed oppnår å holde fast barnets oppmerksomhet. Det er også typisk at barnet går til og fra, alt etter som det er noe som fanger dets interesse.

- Barn utvikler tidlig preferanser for bestemte programmer eller klipp som de liker bedre enn andre.
- Det barnet interesserer seg for og blir fanget av, er først og fremst dyr, dukker, maskiner og lyder, for eksempel barnestemmer eller musikk. I tillegg er det figurer barnet kjenner igjen, eller noe som beveger seg.
- For et lite barn blir nettbrett og smarttelefoner som leketøy, i liket med bøker og klosser.
- Når barn har blitt tre år, er deres mediebruk mer individualiser, og de har fått preferanser for bestemte programmer, sjangre eller emner.

- Flere av barna utvikler forståelse for hvilke medieprodukter som passer for dem, og hvilke som ikke gjør det.
- Barnets kjennskap til fortellinger og figurer fra mediene blir utgangspunkt for lek i barnehagen. Barna skal forholde seg til hva som er «hot or not», hva som gir status å besitte, hvilke fortellinger som er et godt grunnlag for lek, og som derfor er viktig å kjenne igjen. Er det Spiderman, fotball eller Fantorangen?
- Bakteppet for barns utvikling som mediebrukere, og at de tilegner seg familiens normer og atferdsplattform, er verdifullt når barnehagelæreren skal møte barnet «der det er».
- Som pedagog skal man ikke kun ta utgangspunkt i baras interesser, men også bestrebe seg på en mer likeverdig relasjon, der barnas interesser også betyr noe, og der man sammen opplever og utforsker verden. Fordi mediene i dag medvirker til å sette rammer for barns liv på godt og vondt, spiller de en avgjørende rolle for barns identitetsutvikling, dannelsingsprosess og lekekultur.

### **Barndom eller digital barndom?**

- Det å overse den digitale delen av barnekulturen kan skape et skille mellom barnas erfaringer hjemme og i barnehagen.
- Da tar vi ikke barnas livsverden på alvor og gir dem heller ikke støtte på viktige erfaringsområder de er i ferd med å mestre.
- Barn skiller ikke mellom digitale erfaringer og andre erfaringer, så hvorfor skal vi voksne gjøre det?
- Med barns møter og erfaringer med teknologi, vet vi at IKT og det innhold og de tjenester den formidler, på mange måter dominerer barnas liv. Slik kan vi si at IKT og digitalt innhold er en del av dagens barnekultur.
- Vårt barndomssyn – vår forståelse av hvordan det er å vokse opp – preger hvordan vi agerer som voksne og pedagoger. Den forståelsen vi legger til grunn, er som oftest basert på egen oppvekst. Det er en umulighet å innta et annet menneskes perspektiv fullt og helt, uavhengig av om det gjelder barn eller voksne. Vi vil alltid bringe med oss den vi selv er i møte med andre mennesker. Alt vi har tilegnet oss av kunnskaper, opplevelser, erfaringer, tanker og følelser, blir som et filter og gir oss et perspektiv mot verden og mot den eller de vi står ovenfor. Slik danner vi også et «barneperspektiv». Fordi vi hele tiden mottar nye inntrykk, vil våre perspektiver være under konstant press og i forandring.
- Vårt barneperspektiv blir vårt filter for hvordan vi møter og går inn i relasjoner og samspill med barn. Det er også med og styrer de valgene vi tar. Henger du for eksempel opp et bilde av et barn uten å spørre det fordi

du ser sikker på at alle barn liker å bli vist frem på bilder, tar du utgangspunkt i ditt barneperspektiv, ikke barnets eget perspektiv.

- Ethvert barn har sitt eget perspektiv. Et barns perspektiv kan komme til syne når barnet får komme frem med sine egne bidrag, sine egne opplevelser, erfaringer, tanker og følelser uten at de tolkes av voksne. Men hvor lett er det ikke for oss voksne å innta en holdning der vi tror vi vet hva barna ønsker, eller hva som er best for barnet?

- **Har du sett barn leke ut noe fra et digitalt medium?**
- **Eller har du spurt barn om dere skal leke noe fra et dataspill?**
- **Eller fra en film?**
- **Hva ser du? Klarer du å henge med i lekens regler og univers?**
- **Sagt på en annen måte, er du oppdatert på dagens barnekultur?**
- **Hva sier rammeplanen om dette?**

Barnehagelærerens møte med den digitale teknologien i didaktisk praksis, handler om å finne balansen mellom på den ene siden å regulere og styre barnas aktivitet foran datamaskinen, og på den andre siden å gi barna rom for utforsking.

### **Hvorfor digital kompetanse i barnehagene?**

- Dersom voksne skal være gode rollemodeller og veiledere for barn, også de yngste, kreves det at de selv har innsikt i og erfaringer med å bruke digitale medier kreativt og kritisk.

To nivå av profesjonsfaglig digital kompetanse:

- Barnas
- Pedagogen

### **Hva tenker du er forskjellen på barns og voksnes digitale kompetanse i barnehagen?**

### **Hva er IKT i barnehagen?**

- IKT i barnehagen er alt!
- IKT står for informasjons- og kommunikasjonsteknologi
- I rammeplanen brukes betegnelsen digitale verktøy

### **I barnehagen kan IKT blant annet omfatte følgende:**

- Stasjonær, barbar og håndholdt datamaskin
- Fargeskriver og skanner

- Kamera, videokamera og web-kamera
- Programmer for kreativitet og kommunikasjon
- Interaktive fortellinger og dataspill
- Elektroniske leker som dukker som gråter, og biler som fjernstyres
- Internett
- Telefon, faks, mobiltelefon
- CD, eller DVD-spiller, diktafon og mp3 spiller
- Projektor

## **Barnekonvensjonen gir barn rett til IKT som vindu mot verden**

Barnekonvensjonen, og dermed barns rettigheter, kommer til syne blant annet i barnehageloven og i rammeplanen.

### **Artikkel 12 Barns rett til å gi uttrykk for sin mening:**

- Barn som er i stand til å danne seg egne synspunkter har rett til å fritt gi uttrykk for disse. Dette kan gjelde ønsker om digitale aktiviteter, som å se noe barna snakker om i barnehagen, om å ikke delta i digitale aktiviteter, som å bli tatt bilde av.
- Å gi uttrykk for meninger i barnehagen kan også skje digitalt, for eksempel gjennom bildebruk, eller ved å publisere noe på nett.

### **Artikkel 13 Ytrings- og opplysningsfrihet**

- Barn har rett til ytringsfrihet, og frihet til å søke, motta og meddele opplysninger og ideer av ethvert slag uten hensyn til grenser, enden det skjer muntlig, skriftlig eller på trykk, i kunstnerisk form eller gjennom hvilken som helst uttrykksmåte barnet måtte velge
- IKT gir utallige måter for barn å uttrykke seg på, men de må ta hensyn til andres rettigheter og omdømme.
- Opplysningsfrihet innebærer å kunne søke etter informasjon, på samme premisser. Her er internett en åpenbar kilde til informasjon. Selv om informasjonen utfordrer voksne med tanke på religion, seksualitet eller moralske spørsmål, har altså barn denne rettigheten. Dette henger sammen med artikkel 14, som gir barnet rett til tankefrihet, samvittighetsfrihet og religionsfrihet, men foreldre har rett og plikt til å veilede barnet i samsvar med barnets gradvise utvikling.

### **Artikkel 16 Privatliv, ære og omdømme**

- Ingen barn skal utsettes for vilkårlig eller ulovlig innblanding i sitt privatliv, sin familie, sitt hjem eller sin korrespondanse, eller for ulovlige angrep mot sin ære eller sitt omdømme.

- Å reflektere over hva som konkret er barns privatliv, er nødvendig for å kunne ta valg på barnets vegne, uten at man krenker dets rettigheter. For eksempel kan et bilde av barn som leker i fred, være ypperlig dokumentasjon av en pedagogisk innsats, men både det å ta bildet og ikke minst å publisere det kan likevel krenke barnet.
- Digital korrespondanse har åpenbar risiko for å krenke barnets rettigheter om den skulle komme på avveie.
- Å ikke ha kontroll på sitt eget digitale liv kan også øke risikoen for at ære og omdømme angripes nå og på sikt.

### **Artikkel 17 Massemedia**

- Massemedienes viktige rolle skal erkjennes og sikre at barn har tilgang til informasjon og stoff fra forskjellige nasjonale og internasjonale kilder, særlig det som har som formål å fremme barnets sosiale, åndelige og moralske velferd og psykiske helse.
- Hvem er det som skal bestemme hva den moralske velferden skal inneholde? Et viktig poeng er at de voksne skal vite at massemediene, som TV, film, presse og Internett, gir barn tilgang til informasjon som de kanskje eller ikke ville fått. Informasjon om fattigdom, hvordan barn har det i andre land eller andre steder i vårt land, hva barn kan klare selv, og deres rettigheter kan være eksempler på dette.
- Igjen kan informasjonen utfordre de voksne, om for eksempel religion, nakenhet, homoseksualitet eller språkbruk. Men selv om de voksne utfordres, har barnet faktisk krav på å kunne finne ut av sin egen identitet.
- Samtidig skal partene oppmuntre utviklingen av egnede retningslinjer for å beskytte barn mot informasjon og stoff som er skadelig for deres velferd, i det bestemmelsene i artikkel 13 og 18 tas i betraktning. *Lov om beskyttelse av mindreårige mot skadelige bildeprogram mv.* er et slikt eksempel. Ved fastsettelse av aldersgrenser for kinofilm vurderes barns rett til informasjon opp mot beskyttelseskravet. Dersom barns rett til informasjon veier tyngst, vil aldersgrensen settes lavere, slik at barn får tilgang til informasjonen. Men anses informasjonen for å være skadelig for eksempel at den er skremmende eller angstskapende, vil aldersgrensen heves for å beskytte barnet.
- Denne artikkelen i barnekonvensjonen gjennomsyrrer norsk lov. Straffeloven § 382 forbyr utleie og framvisning av voldelige filmer for barn, og et liknende forbud i § 204 retter seg mot pornografi.
- Reklame mot barn og reklame i tilknytning til barneprogrammer er forbudt etter *Lov om kringkasting og audiovisuelle bestillingstjenester* § 3-1 annet ledd. *Kringkastningsloven* bestemmer også at mindreårige skal beskyttes, særlig mot vold og pornografi (§ 2-7)

- Disse lovbestemmelsene kan sees som en norsk konkretisering av Barnekonvensjonen, slik at barn kan beskyttes mot medieinntrykk som ikke er bra for dem.
- Artikkel 17 er viktig fordi den fokuserer på den rollen mediene har i barns liv for å fremme deres rettigheter gjennom spredning av informasjon om konvensjonen.

### **Barns medvirkning**

- Retten til å gi uttrykk for sitt syn kan kalles en rett til medbestemmelse, men artikkel 12, om barns rett til å bli hørt, går ikke så langt som å gi barnet rett til selvbestemmelse.
- Spørsmål som gjelder barn, skal ikke avgjøres over hodet på dem, men med påvirkning fra barnas selv. For å ivareta hensynet til barnas verdighet og integritet og for å vise dem respekt som mennesker er det helt grunnleggende at de får gi uttrykk for sitt syn i saker som angår dem, og blir lyttet til.

Barnehagen skal bistå og veilede foreldre som søker råd om barns mediebruk hjemme, i tillegg til å kunne begrunne egne valg i en digital praksis – dette henger sammen. Derfor kan det argumenteres for at kunnskap om Barnekonvensjonen er en del av en profesjonsfaglig digital kompetanse. Ved at både foreldre og barnehageansatte har kunnskaper om barns rettigheter, kan eventuelle misforståelser og konflikter om barns liv med IKT ryddes unna, og slik øke mulighetene for en felles plattform for veiledning av barna.

- Å reflektere over hvilke krav som skal veie tyngst, og hvordan de henger sammen, er prosesser som tar tid, men som ulike situasjoner i barnehagehverdagen vil gi rom for så lenge man holder øynene åpne for dem.
- Det kan være vanskelig å finne en god balanse mellom barns rettigheter og plikten for de voksne og samfunnet til å beskytte barna.
- Å ta barnas rettigheter på alvor tilsier at både behovet for beskyttelse av barnet og anerkjennelse av barnets rett til selvstendig utøvelse av rettigheter, medinnflytelse og medbestemmelse må tas alvorlig.
- Som omtalen av Barnekonvensjonens artikler, med digitale sammenkoblinger viser, har barnet rett til et digitalt liv.
- Ved å vise hvorfor retten til et digitalt liv også er gyldig i barnehagen, er målet, gjennom å løfte frem Barnekonvensjonens rolle, å vise hvor alvorlig det er å overse disse perspektivene i yrkesprofesjonen.
- Mange vurderinger må tas med tanke på hva som er barnets beste, men barnehagelærere skal vite at ved å avvise digitale perspektiver i sin yrkesutøvelse faktisk kan krenke barns rettigheter.



## Hva er mediepedagogikk?

- Mediekultur og mediesosialisering: Hvordan medier inngår i barn og unges hverdagsliv, og hvilken betydning de har for deres identitetsdannelse og sosiale fellesskap
- Medieundervisning: hvordan arbeidet om og med medier utvikles og tilrettelegges som læreprosess.
- Undervisningsmedier. Hvordan digitale læremidler og digitale læringsplattformer utvikles og håndteres i pedagogisk praksis.
- Dynamikken og den stadige endringen i medielandskapet utfordrer barnehagelæreren til ikke å stivne i en statisk tankegang.
- Samtidig utfordres pedagogen til å holde seg orientert og oppdatert på barnas bruk av medier på fritiden, for å kunne utvikle innholdet i sin egen pedagogiske plattform med hjelp av mediepedagogikkens omdreiningspunkter.

## Hva er læremiddel?

- Et digitalt læremiddel kan forstås som et læremiddel som består av ulike medietyper, som tekst, bilder, video, animasjoner og simuleringer. De ulike medietypene er valgt ut og satt sammen ut fra en pedagogisk idè og tanke.

**VISSTE DU AT DET FINNES EN APP DER BARNA KAN «SKRIVE» DET DE VIL VED Å LESE DET INN I IPADENS MIKROFON?** «Active Voice» Tale-Til-Tekst gjør om talen til skrift. Tenk så stas det må være å «skrive» brev, hilsninger eller sine egne historier (uten å egentlig kunne bokstaver). «Skoleskrift 2», snakker bokstaene som skrives, spennende app for å lære bokstaver, og bokstavlyder.

- En dyktig pedagog kan forvandle enhver hverdagssituasjon til en morsom kunnskapslek. Dersom pedagogen har kompetanse nok, vil hun kunne fange barnets intensjoner og tilrettelegge det pedagogiske miljøet og få barn til å bli interessert i det hun ønsker.
- Ved å ta utgangspunkt i det barnet er opptatt av, som det digitale, kan barnehagelæreren skape en inngangsport til læreprosesser.
- En smart pedagog utnytter barnets oppmerksomhet og interesse, som gjerne er knyttet til digitale tjenester eller medieinnhold, og retter dette fokus mot barnets læreprosesser. Slik kan barnet få ny forståelse av både kjente og nye temaer. Derfor kan all IKT brukes som digitale læringsressurser i barnehagen.

- Rammeplanen knytter læring, utforsking, danning og lek sammen.

## **Personvern og informasjonssikkerhet**

- Alle som publiserer personopplysninger på nett (det vil si opplysninger og vurderinger som kan knyttes til en enkeltperson), må i utgangspunktet forholde seg til personopplysningsloven. Dette gjelder også når publiseringen skjer på en hjemme side eller blogg. Hovedregelen er at ingen kan publisere personopplysninger uten et frivillig, informert og uttrykkelig samtykke fra den opplysningen gjelder, og de opplysningene som publiseres skal være korrekte og oppdaterte. Et samtykke kan trekkes tilbake når som helst.
- Foreldre har hovedansvaret for personvernet for barn i barnehagealder.
- Små barn forstår ikke konsekvensen av at bilder av dem blir offentliggjort.
- Det er også problematisk at andre, som foreldre eller barnehageansatte, tolker hvem barnet «er» på dettet, på vegne av barnet, ved å velge hvilke bilder og andre opplysninger som legges ut.
- Barnehagepersonalet har en oppgave i å ivareta eget, kollegers, foreldres og barns personvern.
- For å ivareta personvernet til barn og voksne kreves kunnskap om hvordan man kan beskytte disse personopplysninger og om informasjonssikkerhet.
- Mange i barnehagen kvier seg til å gjøre noe galt, og lar derfor være å ta i bruk IKT, kanskje særlig med tanke på å legge ut informasjon fra barnehagen på nett.
- Økt forståelse og bedre kunnskap om dette vil kunne bidra til å unngå krenkelser av personvernet til ansatte, barn og foreldre.

## **Lov om personopplysninger:**

- All informasjon og alle vurderinger som kan knyttes til en bestemt enkeltperson, er personopplysninger.
- Opplysninger kan foreligge i form av tekst, bilder, film, video- eller lydopptak.
- All informasjon om navn, adresse, alder, telefonnummer, e-postadresse og fødselsnummer ansees som personopplysninger.
- Det er også vanlig at saksdokumenter, utredninger og vurderinger som omhandler barnehagebarn, inneholder denne type opplysninger.
- I personopplysningsloven skilles det mellom vanlige opplysninger og sensitive opplysninger som er informasjon om:

- Helse og helserelaterte forhold
  - Etnisk, religiøs eller livssynsoppfatning
  - Seksuell legning
  - Strafferettslige forhold
  - Fagforeningsmedlemskap
- Personopplysningsloven § 13 og personopplysningsforskriften kapittel 2, pålegger alle barnehageeiere å sørge for at personopplysninger som behandles elektronisk eller oppbevares i papirform, er tilfredsstillende sikret.

**Det finnes tre uønskede hendelser som personopplysningene skal sikres mot:**

- Konfidensialitetshendelser: Hindre at uvedkommende (både i og utenfor barnehagen) får tak i opplysninger om ansatte, barn eller foreldre. Dersom andre enn de som har rett til å kjenne til opplysningene likevel får tilgang til dem, er det et brudd på opplysningenes konfidensialitet.
- Integritetshendelser: Hindre at opplysninger om ansatte, barn eller foreldre endres eller slettes av personer som ikke er autorisert til å gjøre dette. Dersom andre enn de som har tillatelse endrer eller sletter personopplysninger, er det et brudd på opplysningenes integritet.
- Tilgjengelighetshendelser: Sørge for at personopplysninger til enhver tid er tilgjengelige for dem som har rett til og behov for å bruke dem. Dersom ansatte i barnehagen ikke får tak i opplysninger om kolleger, barn eller deres foreldre, er det brudd på opplysningenes tilgjengelighet.

Ledere og barnehageeiere har et spesielt ansvar for å ivareta informasjonssikkerhet i barnehagen, men dersom dette arbeidet er fordelt mellom teknisk og pedagogisk personale, vil risikoen for uønskede hendelser øke betraktelig.

Det er naturlig å spørre selv små barn både når bilder skal tas, og dersom de skal publiseres. For det første gis de da mulighet til medvirkning, slik de har krav på. For det andre får de innsikt og øvelse, slik at de selv kan stille spørsmål til andre, og dermed legge til rette for gode vaner med tanke på eget og andres personvern:

- Hvorfor tar jeg dette bildet/opptaket i barnehagen.? Hva skal det brukes til?
- Hva gjør du om en besøkende i barnehagen tar bilder av barna?
- Hva lærer du barna om personvern når de tar bilder?

Datatilsynet varslar at det er et gjennomgående problem at barnehagen ikke har tilfredsstillende rutiner for å oppfylle personopplysningslovens og personopplysningsforskriftens plikter. Dette gjelder særlig pliktene til:

- Å ha oversikt over skolens/barnehagens behandlinger av personopplysninger
- Å sørge for innhenting av samtykke når det er nødvendig
- Å sørge for at foresatte og barn bli informert om hvordan skolen/barnehagen håndterer opplysningene
- Å sørge for at innsyn blir håndtert på riktig måte
- Å sørge for å ha slette- og/eller arkivrutiner
- Å sørge for risikovurdering ved bruk av digitale verktøy som behandler personopplysninger.
- Å sørge for utarbeidelse av databehandleravtaler

### **Opphavsrett til åndsverk**

- Loven definerer et åndsverk på følgende måte: Med åndsverk forstås i denne lov litterære vitenskapelige eller kunstneriske verk av enhver art og uansett uttrykksmåte og uttrykksform.
- Åndsverksloven kan oppfattes som en bremsekloss fordi den gjør det mer tungvint å kopiere fritt men intensjonen er først og fremst å hindre at et åndsverk blir brukt i forretningsøyemed uten at den som har opphavsretten får betalt for det de har gjort.
- Ber man om permanent tillatelse, betaler vederlag til de ovennevnte interesseorganisasjonene, og oppgir kilde når man siterer, er tilgangen til kilder nesten ubegrenset. Barnehagefolk kan snu på det og se på åndsverkloven som noe positivt fordi den kan fremme kreativitet og inspirere til å skape egne produkter, som bilder, tekst og lyd. Er ikke målet vårt å bidra til at barn blir produsenten mer enn konsumenter, og at de blir aktive barn som medvirker i sine daglige gjøremål. Man bør altså ta barna med i prosessen og fortelle dem at man ikke skal stjele andres åndsverk, men at man heller kan skape egne versjoner.

### **Bevissthet om kilder**

I en journalistisk sammenheng er kildekritikk helt enkelt kritisk behandling av kilder. I sammenheng med digital dømmekraft handler kildekritikk eller kildeanalyse om evnen til å vurdere informasjon, kan den er sann eller ikke, men som er kilde og avsender, og hva som det egentlige budskapet. Siden alle kan

skrive og legge ut informasjon på nett, er det spesielt viktig å sjekke hvem som står bak og har lagt ut informasjonen, og om den er troverdig.

På Wikipedia kan vi lese: i daglig språk brukes begrepet kildekritikk mest om å utvise sunn kritisk sans til informasjon, for eksempel undersøke om en kilde er autoritativ, politisk farget eller bærer preg av markedsføring.

Det finnes nok av eksempler på at barn og unge kanskje hadde tatt andre valg om de hadde kildekritikk under huden og hadde gode analyseredskap for å tolke budskap og avsender rammet blir en super etterforsker!

Du kan undersøke å etterforske hva du vil, men først må du tenke gjennom hvordan du vil gjøre det, heter det i Lurifax første lov. Og lese historien om super etterforskerne sammen i barnehagen er et godt springbrett for de første stegene mot bevisst internettbruk i barnehagen. Super etterforskerne - de første skrittene mot bevisst internettbruk, er barnehagens oppstartspakke i digital kompetanse, som ble utviklet av senter for IKT i utdanningen.

Gjennom varierte aktiviteter for barna får personalet kjennskap til ulike strategier for hvordan man kan finne ut hvem som står bak et innhold, og vurdere kildens troverdighet. For en super etterforsker er det viktig å stille mange spørsmål og å undersøke nøye, helst hos flere kilder. Refleksjon rundt informasjonsinnhenting er relevant uansett hensikt.

### **Gryende digital dømmekraft hos barn**

Det er mange eksempler på at barn reflekterer over egne opplevelser og er faringer på nett, og at de slik kan bli mer bevisst på egen bruk- også med hensyn til å ha et kritisk blikk på nett, men tilrettelegging er avgjørende. Barn har for eksempel sjangerforståelse. Det ser vi når barn forteller om en film eller noe på TV er «på ordentlig» eller i virkeligheten. Da har barna ofte gjort en distinksjon på at filmen ikke er animert. Mange barn er også tydelige på at de har sett reklame, og klarer dermed å skille sjangeren reklame fra mediebudskap.

Men hvordan kan vi øve dem opp til mer kompliserte medieanalyser som kreves ved kildekritikk på nett? Gjennom varierte aktiviteter får man kjennskap til ulike strategier for hvordan man kan finne ut hvem som står bak et innhold, og vurderer kildens troverdighet. Det handler om å stille spørsmål ved det man leser eller ser underveis, og har det kritiske blikket klar for scanning av innholdet til en hver tid. Det handler om å finne balansegangen mellom det å være i beredskap og det å ikke la bekymring og engstelse hindrer en i å søke på nett.

Personalet i barnehagen må hjelpe barna til å håndtere, bearbeide og reflektere over informasjon, og gjøre den forståelig. Barn i barnehage alder er for små til å

gjøre søk på Internett alene, og mange sider er ikke tilpasset småbarn, hverken med hensyn til innhold eller utforming.

- Søking på Internett i barnehagen må derfor skje i mindre grupper sammen med en voksen som er forberedt og har sjekket ut aktuelle nettsider på forhånd.
- Finn en god startside for barn, gjerne en nettside med mye bilder og mindre tekst, slik at det er lettere for barna å finne frem.
- Det kan også være lurt å sjekke dateringen på siden, slik at man vet at den ikke er utdatert.
- For å eksemplifisere, tydeliggjøre og øve opp gode vaner kan det være en god trening og vise at vi kan finne flere kilder til samme sak.
- Dersom man lurer på hva en giraffen er, kan man lete i bilde- eller oppslagsbøker og sjekke om det er samme bilder og tekst som man finner på nett. Stemmer informasjonen?

Det og hjelpe barnet til å håndtere og forstå informasjon handler om å konkretisere og forenkle.

**En god huskeregel når man søker, som gjelder både for voksne og barn, er å alltid vite hvem som snakker.**

- Ved å gjøre søket til en felles aktivitet ved hjelp av en Interaktiv tavle eller prosjektor og storskjerm ser alle barn godt og kan delta sammen.
- Eventuelt kan felles søk gjøres i mindre grupper rundt en datamaskin.
- Start med å søke etter en spennende og aktuell nettside sammen med barna.
- Les gjerne rundt på siden, øverst og nederst, og snakk om adresselinjen og annen annet som dere ser.
- Finner dere ut hvem som snakker, altså hvem som er avsender av budskapet på nettsiden
- Det er OK å snakke om at det kan være vanskelig å finne ut hva som er sant og hva som ikke er sant på nett. Det kan det jo være for voksne også

Barn som har prøvd ut søk på nett sammen med voksne, vet at det er lurt å se nederst om det står en avsender, i form av logo eller tekst. Selv om barna enda ikke kan lese selv, kjenner de ofte igjen bilder eller bokstaver, og slik kan de få tidlig få erfaring med å sjekke om de er inne på sikre kilder. Erfaring i å utøve kildekritikk er godt å ha med seg senere i livet. Å kunne reflektere rundt egen og andres informasjon vil alltid være nyttig, også selv om medieteknologien forandrer seg.

Men også den etiske og empatiske siden av digital dømmekraft kan vi lese i rammeplanens beskrivelse av barns medvirkning. Barn må støttes til å leve seg inn i andres situasjon å ta til å ta hensyn til andre. Når barn fotograferer, velger ut bilder og publiserer dem, foår barn som regel mulighet til å medvirke til noe

som angår dem direkte. Det er imidlertid viktig å være oppmerksom på at barn kan være like uenige som voksne om hva som er det rette fotografier. Nettopp det å kunne ta andres perspektiv er en viktig egenskap når man er digital aktør.

Hvilke konsekvenser får mine handlinger på nett for andre?  
Hvordan opplever andre det jeg gjorde på nett?

Preventivt arbeid mot krenkelse på nett bør starte i barnehagen: der hvor barn selvfølelse krenkes ligger kimen til hensynsøshet, mobbing og manglende empati. Igjen understrekes viktigheten av en tidlig innsats, slik at gode vaner og refleksjon rundt digital dømmekraft innarbeides i alder.

### **Hvordan vil vi ha det i vår barnehage?**

Kan det være en ide å utarbeide en ny, felles retningslinjer?  
Holder vi oss til avtalen? Også selv om vi kanskje ikke er helt enig i den?  
Har vi fått noen nye ansatte siden sist gjennomgang eller diskusjon?

I tillegg til rett og galt som lover gir føringer for, har det kommet frem en del etiske utfordringer når det gjelder digital dømmekraft, fordi vurderingen er basert på skjønn og egne holdninger. Selv om det er lov, er det lurt?

### **Retningslinjer for bruk av digitale verktøy i Tønsberg barnehagene:**

Dette er felles retningslinjer for Tønsberg barnehagene. Barnehagene kan i tillegg har strengere retningslinjer på sin barnhage.

Disse retningslinjene skal gjennomgås årlig for alle ansatte og foresatte, og skal være en del av informasjonen til nye ansatte, vikarer og besøkende. Bilder vi tar i barnehagen skal tjene en hensikt.

Det er forskjell på de bildene foreldre tar privat av sine barn og de bildene vi tar på den offisielle arenaen som barnehagen er.

I forhold til FNs konvensjon om barns rettigheter så er det vårt ansvar å vurdere hvilke bilder vi viser frem og henger opp av barn.

- Spør barn om det er greit at vi henger opp bilde av det når barnet er i fokus.
- Bilder av nakne barn skal ikke forekomme i Tønsberg barnehagene.
- Bilder av lettkledde barn bør vi være spesielt vaktomme med. Slike bilder må vi ha en klar pedagogisk hensikt med og de skal ikke lagres.
- Unngå bilder som presenterer barnet på en ufordelaktig måte.
- Bilder skal dokumentere aktiviteter, pedagogiske opplegg og samspill mellom mennesker.
- Det er bare barnehagens digitale verktøy som skal benyttes dersom det ikke er gitt spesiell tillatelse om noe annet.

- Barn skal lære å beherske vanlige funksjoner slik at de selv kan ta digitale verktøy i bruk.
- Digitale kamera skal være tilgjengelige for barn slik at det er naturlig for dem å ta det i bruk.
- Studenter forholder seg til Tønsbergs barnehagenes retningslinjer og til høyskolens regelverk. Barnehagene som har studenter setter seg inn i høyskolens regler for dette.
- For å unngå misbruk av bilder som legges ut på nett skal disse ha lavere oppløsning enn bilder som skal skrives ut.
- Andre enn barnehagens ansatte skal ikke ta bilder uten tillatelse.
- Bilder tatt i barnehagen/FAUs regi skal ikke publiseres på andre steder enn barnehagens nettsted.
- Barnehagen skal bruke Internett som en del av sitt pedagogiske arbeid. Internett har avanserte søketjenester og er nyttig ressurs for læring.
- Det skal alltid være en voksen sammen med barn som når de har tilgang til Internett.
- Video tatt i barnehagen vil bli slettet etter at den har blitt vist internt eller benyttet av ansatte i forelesnings/presentasjonssammenheng.

Jeg har lest og gjort meg kjent med retningslinjene for bruk av digitale verktøy i Tønsberg barnehagene.

Dato \_\_\_\_\_ Underskrift \_\_\_\_\_

### **Retningslinjer for bruk av bilder bilder i barnehager og skoler og i Villeby kommune:**

- Bilder regnes i hovedsak som personopplysninger.
- Bilder skal slettes når formålet med bildene er avslutta.
- Samtykke fra foreldre/foresatte må komme skriftlig og i papirformat.
- Portrettbilde skal ikke lagres på minnepenner/CD-plater eller andre lignende tekniske hjelpemidler, eller publiseres elektronisk.
- Bilder som legges ut på Internett:
  - Skal legges ut med lav oppløsning slik at det ikke vil ha nytteverdi for uvedkommende
  - Skal bare være gruppebilde der barna ikke kan identifiseres.
  - Majoriteten av bildene skal passordbeskyttelse.
  - Man skal ikke viderebringe digitale bilder av barn til andre foreldre enn deres egne. Dette gjelder også gruppebilde.
  - Man skal aldri ta bilde av barn i situasjoner som kan virke støtende, for eksempel stellesituasjon, bading og lignende.
  - Dersom barnet selv ikke ønsker å bli tatt bilde av, eller man mistenker at barnet ikke ønsker å bli tatt bilde av, skal dette respekteres.



## Smitte modellen

Modellen kan brukes til å planlegge og systematisere inkludering med hjelp av digitale perspektiver. Ved å peke ut sammenheng, mål, inkludering, tiltak, tegn og evaluering, konkretiserer man overveielser og beslutninger, samtidig som man gjennom å bruke modellen får med seg mange vinklinger. Her er det appen Puppets Pals som er brukt i pedagogisk arbeid med sosialt samspill, inkludering og for å fremme vennskap i en gruppe.

### Sammenheng:

Tre jenter på fem år synes å mistrives innbyrdes. Samtidig kan de heller ikke unnvære hverandre, da de både er i samme gruppe og gjerne vil leke sammen. De spør etter hverandre om en er borte. De kommer ofte i konflikt i lek, og har vanskelig for å finne sine roller. Alle tre vil gjerne bestemme, og ofte ender konfliktene i gråt eller sinne, der de kontakter en voksen for å få hjelp, og gjerne rett.

### Mål:

Hjelper jentene med å finne redskap for å løse konfliktene. Få jentene til å oppsøke andre lekerelasjoner uten sjalusi eller opplevelse av å bli ekskludert. Benytte IKT som verktøy; jentene er motivert for og glad i å bruke iPad men begynner ofte å krangle om hvem sin tur det er.

### Inkludering:

Fremme jentenes vennskap; få dem til å oppleve hverandres ressurser. Gi dem en forståelse av at gode vennskap kan fortsette og styrkes til tross for uenighet om noe.

### Tiltak:

En voksen og de tre jentene bruker Puppet Pals sammen:

- Jentene tar bilder av hverandre til bruk for rollene.
- Den voksne har iscenesatt rammene og det overordnede tema: «Den dagen de tre jentene ble uvenner».
- Jentene skaper dialogen på bakgrunn av de spørsmål den voksne stiller dem. Husk å skrive ned dialogen.
- Rollene i stykket fordeles, og det øves litt på forhånd slik at den voksne ser at jentene har forstått oppgaven.
- Opptakene av Puppet Pals settes i gang og vises i første omgang kun til jentene selv.
- Eventuelt snakke med jentene om hvorvidt de andre barna i gruppen kan se dukkefilmen?

Tegn:

Jentenes samspill endres, og de blir flinkere til å løse innbyrdes konflikter på egenhånd eller med minimal voksen støtte. Jentene får lyst til å jobbe videre med andre ting i Puppet Pals og finner andre samarbeidsmuligheter ved bruk av iPad.

Evaluerings:

I samtaler i etterkant blir jentene spurte om sine opplevelser med dukkefilmen. I neste avdelingsmøte drøftes den voksnes opplevelse av prosjektet. Følge opp status på og utviklingen av jentenes vennskap

<b>Forslag til progresjonsplan til styrking av barns digitale kompetanse:</b>		
Målsetting: Barna skal få erfaring med forskjellige digitale verktøy. Personalet må bruke digitale verktøy der det er naturlig, og ha fokus på en kreativ bruk av disse sammen med barna.		
<b>Alder</b>	<b>Prosessmål</b>	<b>Tiltak</b>
1-3 år	Barna skal få <i>begynnende</i> erfaring med tekniske hjelpemidler – i situasjoner der det er naturlig.  Barna kan fotografere og dokumentere barnehagehverdagen sin.	Barna får være med de voksne når de bruker tekniske hjelpemidler (f.eks støvsuger, miksmaster, CD-spiller, datamaskin, digitalkamera, kopimaskin, skriver og skanner.  Barna kan fotografere, være med og skrive ut bildene, og fortelle hva de ser (f. eks. dokumentasjon av egne opplevelser til permen sin, dagsrapport, digital fortelling).
<b>3-5 år</b>	Barna skal få <i>mer</i> erfaring med forskjellige tekniske hjelpemidler.  Barna <i>kan</i> fotografere og dokumentere barnehagehverdagen sin.  Barna skal få	Barna får være med de voksne når de bruker tekniske hjelpemidler.  Barna kan fotografere selv, skrive bildene ut og fortelle hva de ser.  Barna er med og dokumenterer, bla til permen sin, dagsrapport, plakater, digital fortelling, temabøker og bildecollager.  Barna får kopiere og skanne.

	<p>begynnende erfaring med lyd og lydopptak – og digital fortelling.</p> <p>Barna skal få erfaring med kreativ og variert programvare.</p>	<p>Barna tar med og tar opp lyd (sang/rim og regler/lyder/samtale.)</p> <p>Barna får anledning til å eksperimentere i tegneprogram, på datamaskinen eller på ei interaktiv tavle.</p> <p>Personalet skal tilby dataspill og programvare som utfordrer barnas språklig og matematisk: farge, mønster, symmetri, årsak-virkning m.m.</p>
<b>5-6 år</b>	<p>Barna fotograferer og dokumenterer barnehagen sin.</p> <p>Barna er med og produserer nye produkt av egne bilder.</p> <p>Barna får være med å skape og produsere digital fortelling.</p> <p>Barna skal få erfaring med kreative og varierte nettsider.</p> <p>Alle barna skal få anledning til å bruke datamaskin og forskjellige digitale verktøy.</p>	<p>Barna er «dagens fotograf» og lager dokumentasjon til f.eks. en dagsrapport: fotograferer selv, skriver bildene ut og lager eller skriver tekst (tekstskaping).</p> <p>Barna dokumenterer med bilder og tekst til permen sin, og lager annen dokumentasjon og eventuell skolemappe.</p> <p>Personalet bruker tankekart sammen med barna.</p> <p>Barna produserer animasjonsfilm – og skaper fortellingene selv.</p> <p>Personalet skal legget til rette for lekeskriving og støtte barn i å skrive bokstaver, tall og symbol på datamaskinen.</p> <p>Personalet skal tilby barna mer utfordrende og variert dataspill, programvare og nettsider, med hovedvekt på det matematiske, språklige og kreative.</p> <p>Personalet søker etter fakta og leter opp informasjon på internett sammen med barna: finner bilder, kart, oppskrifter med mer.</p>

Læringsmål for de ansatte kan være:

- Kommunisere med arbeidsgiver via e-post og intranett
- Bruke e-post for å kommunisere og gjøre avtaler med foreldre

- Søke på internett etter tekst og bilder til barnas aktiviteter
- Ta digitale bilder av aktiviteter i barnehagen
- Lagre og flytte over bilder fra kamera til andre lagringsenheter
- Legge inn oppdateringer på barnehagens hjemmeside
- Legge inn digitale bilder på barnehagens hjemmeside
- Fylle inn elektroniske arbeidstidsskjemaer
- Sende og motta tekstmeldinger fra og til foreldre og kolleger
- Finne nye matoppskrifter til bruk i barnehagen
- Lære barna hvordan de kan søke og finne informasjon og bilder på internett
- Bruke internettressurser i pedagogisk arbeid
- Lagre rapporter og mapper om aktiviteter og barnas utvikling
- Bruke presentasjonsverktøy til foreldregruppemøter
- Holde oversikt over aktiviteter i elektroniske kalendere

### **Etiske utfordringer:**

Samtalen om etiske utfordringer ved bildebruk foreslås gjennomført slik i praksis:

1. Barna får digitalkamera som de skal teste ut på egenhånd, og ta bilder av hva du måtte ønske.
2. Personale kan vurdere om noen fotografier som virker helt uproblematisk, kan hoppes over i den følgende prosedyren.
3. Barna og personalet går gjennom fotografiene og samtaler om dem fra følgende spørsmål:
  - Har barnet noe umiddelbart å si om fotografiet?
  - Hvorfor ble akkurat det bildet tatt?
  - Hvis det er personer på fotografiet, hvordan har disse det?
  - Er det glede, latter, kjedsomhet, trøtthet, slitenhet, sorg, gråt, skrik eller smerte? Dette er en øvelse i empati.
  - Skal vi ta vare på fotografiet? Hvorfor? Skal vi slette fotografiet? Hvorfor?
  - Kan fotografiet spres til andre? Til hvem? Dette har også en juridisk side i og med at personfotografier ikke kan offentliggjøres uten at den som er avbildet, samtykker.
  - Hvem vinner på at fotografiet blir vist til hvemsomhelst?
  - Hvem taper på at fotografiet blir vist til hvemsomhelst?

Disse spørsmålene er krevende, ikke bare for barn, men også for voksne. Å svare på dem krever evne og vilje til å analysere og se ting fra flere sider: Det viktigste er der empatien i størst grad utfordres, og kanskje er det også lettest å samtale med barn om, fordi barn kan ta andres rolle allerede fra toårsalder.

Hvordan man svarer angående empati, vil også være førende for hvordan de etterfølgende spørsmålene besvares.

Viktig poeng er at dannelse skjer med praksis, og praksis er her vurderingen som barn kan tas med inn i gjennom samtalen om fotografier som kan glede eller såre. Derfor kan arbeidet med dannelse og etiske vurderinger være vanskelig; noe som kan være OK for meg, kan være problematisk for deg- og omvendt. Men det er vel derfor det er så viktig å ta dette opp, for å kunne ta andre perspektiv og finne gjensidige gode løsninger?

## Spill

- Med å spille «for lite» eller ikke i det hele tatt taper man den muligheten for personlighetsutvikling som spilling gir, nemlig det å lære seg å takle seier og tap uten at det ødelegger forholdet til medspillere eller til en selv.
- Med å spille «for lite» eller ikke i det hele tatt taper man den muligheten som spilling byr på til å utvikle sin fantasi og kreativitet ved å teste ut ting innenfor en liksomverden. Lasten «for mye» kan beskrives som en motvekt til disse:
- «For mye» spilling kan føre til at man blir den overmodige spilleren som søker å vinne for en hver pris, og at man kan komme til å ta uærlige metoder i bruk for fordi et nederlag for all del må unngås. Dette fører lett til et dårlig forhold til medspillere, noe som igjen kan føre til at man stenges ute fra et spillefellesskap.
- «For mye» spilling i den forstand at noen blir helt fortlapt i spillets fantasiverden og vil være der mest mulig, er spilleavhengighet med alt det medfører av fravær fra andre ting som ikke bør forsakes, samt at man er blitt bundet av noe utenfor en selv som man ikke har noen etiske forpliktelser overfor.

Å tegne bildet for seg selv om «for lite» og «for mye» er et nyttig grep for å belyse flere sider enn det man i første omgang tenker på. I tillegg er dette et metodisk grep for å synliggjøre egne og andres holdninger.

**Hvordan kan du som barnehagelærer utfordre barna på hva som er for mye/for lite når det gjelder bruk av IKT?**

**Hvordan kan dette grepet støtte ditt arbeid med digital etisk dannelse?**

**Hvordan understøtter barnehagens bruk av data spill som del av den pedagogiske virksomheten, dannelse?:**

To grunner for at barn ikke bare kan spille spill, men at de også burde. Siden dataspill åpenbart er noe som fenger, er det ingen grunn til ikke å bruke disse.

- Den viktigste grunnen for å bruke spill er opplevelsen i balansen mellom vei og mål, slik at man oppøver god sportsånd om lærer seg både å tape

og vinne på en måte som ivaretar både andre mennesker og en selv. Til det kreves veiledning, og barnehagens pedagogiske ramme er et utmerket sted for nettopp dette. Det viktigste elementet her er veilederen og ikke selve spillet, så i og for seg kan dette gjelde for ethvert spill. Tap og vinn med samme sinn handler om dannelselse, akkurat som å vente på tur.

- Barnehagens rolle som veileder for foreldre og foresatte når det gjelder barnas bruk av dataspill, er en annen grunn som understøtter spilling som en del av den digitale dannelsesprosessen: den andre grunnen til å spille er øvelse i etikk, men det setter krav til spillets oppbygging, slik at det tilrettelegger for etiske utfordringer tilpasset spillerens alder og ressurser. Dette er et vanskeligere prosjekt siden de stiller krav til dataspillet. En sentral vurdering av dataspill utfra etiske kriterier finnes foreløpig ikke. Dette er noe den enkelte barnehage må sette seg ned på egenhånd, hvilket er krevende. Den tredje oppgave for barnehagene er å hjelpe barna til å bli nøkterne dataspillere i den betydning at dataspill ikke ta for mye plass i livet

### **Risiko:**

Internett er et sted der man kan komme over innhold man ikke vil se eller bør se, sett fra et gitt etisk ståsted. Med tanke på å utvikle digital etisk dannelselse er det viktig å lære seg strategier man selv har kontroll over, for å minimere denne risikoen.

Risikofaktorer for et etisk subjekt:

- Oppleve at personopplysninger kommer på avveie
- Benytte webkamera ved chatting.
- Se seksuelt bildemateriale
- Komme over skadelige brukergenerert innhold.
- Bruke voldssomme dataspill.
- Utsettes for digital mobbing
- Motta seksuelt relaterte meldinger.
- Utsettes for uønsket spredning av bilder.
- Bli kontaktet av voksen person som søker seksuell kontakt via Internett.
- Oppleve et møte ansikt til ansikt med Internett-kontakt
- Spre bilder som er skadelige for andre.
- Sende seksuelt relaterte meldinger.
- Utøve digital mobbing

Å gjøre barn robuste for alle risikofaktorene på Internett krever at personalet har:

- kunnskap om risikofaktorene,
- har de nødvendige tekniske IT kompetansen,
- og har tenkt gjennom hvordan man kan utnytte spontane situasjoner i barnehage hverdagen til å bygge resiliens hos barna.

Noe kan gjøres planlagt, for eksempel og fortelle at det er mye rart på Internett som kan være skremmende og farlig for barna. Det kan også oppstå situasjoner når man er på Internett sammen med barna, der ting dukker opp som kan være egnet til å snakke mer om. Hvis det dukker opp en nettside, eller et bilde, eller et videoklipp som er en mild fremstilling av noe uønsket, kan man vurdere om det kan brukes til undervisning om saken, fremfor å fjerne det så fort som mulig. Det krever imidlertid både godt skjønn og stor trygghet fra personalets side og ta spontant tak i en slik situasjon og bruke den konstruktivt og forsvarlig. Til dette gode skjønnnet hører å vurdere det som dukker opp, i forhold til hvilke barn man konkret har med å gjøre i situasjonen.

Resiliens, motstandskraft, eller kanskje er robust det begrepet man ofte bruker i barnehagen. Det er en balansegang mellom det å eksponere seg for risiko og å ta i bruk uforutsette hendelser, slik at barna får erfaringer de selv kan reflektere over, og det å regulere bort uønsket materiale.

## **Digital omsorg**

Barnehagens innhold skal være preget av omsorg, lek og læring. Omsorg er også sentralt i det digitale livet: omsorg er nært knyttet til oppdragelse, helse og trygghet, og er samtidig en viktig forutsetning for barns utvikling, læring og danning.

Det ligger mye omsorg i å gi barn varierte utfordringer og rom for meningsfylte aktiviteter. Å gjøre digitale aktiviteter sammen, som å skape digitale historier og vise dem frem, eller å reflektere sammen om medialiserte opplevelser, skaper rom for å vise omsorg for hverandre. En annen måte å vise digital omsorg på er å tilrettelegge aktiviteter og verktøy etter hvert enkelt barns behov: «Omsorgsforpliktelsen stiller krav til personalet om oppmerksomhet og åpenhet overfor det unike hos hvert enkelt barn og det unike i situasjonen og gruppen».

Tilrettelegging for hver enkelt barnegruppe, alder, kjønn eller førskolegruppe, eller etter hvilket digitalt univers barnet lever i, kan derfor inngå i omsorgsforpliktelser. En barnegruppe som er superbrukere på dataspill, trenger for eksempel ikke dette pedagogiske tilbudet for språkstimulering, mens en annen gruppe, eller enkeltbarn, kan bli motivert til å bruke språket på en

fordelaktig måte ved å bruk av det rette spillet. Noen barn kjenner kanskje til mange spill og konvensjoner rundt disse, men trenger å øve på enkelte lyder, eller kanskje sosialt samspill. Da kan barnehagelæreren finne frem et spill som fremmer disse mestrings områdene. Dette er eksempler på variasjonen i måter å vise omsorg på, og kan være inngangsporten til omsorg ved hjelp av digitale aktiviteter. Samtidig påpekes det at det unike i hver situasjon også må styre barnehagelærernes vurderinger av hvilket digitalt innhold som passer best. Av og til kan det være å velge bort digitale aktiviteter og heller gi barna andre tilbud.

Omsorg handler også om å gi barna erfaring i å sette grenser for seg selv og andre: personalet skal veilede barn i deres vekslings mellom samfunnets normer og sosiale krav å være egen væremåte.

Barn må få hjelp til å oppfatte hvilke rammer som er akseptable i sammen med andre. I denne sammenheng er selvregulering en viktig egenskap, som også har betydning for det digitale livet. Studier viser at barns tidlige evne til å regulere sin atferd er avgjørende for deres videre læring innenfor språk, matematikk og norsk. Dermed vil barn med god selvregulering ha større læringsutbytte når det kommer til skolen, og senere i livet. Selvregulering er også av betydning for samvær med andre.

Selvregulering er nødvendig for å fungere i hverdagen. Den er et sentralt element i sosial kompetanse, er avgjørende for at barn skal kunne leke med andre barn, og for at de skal engasjere seg i læringsaktiviteter. Vi tar i bruk oppmerksomhet, hukommelse og impuls kontroll på en slik måte at vi kan nå våre mål og tilpasse oss til sosialt samspill med andre. **Ulike digitale aktiviteter kan fremme selvregulering.**

En felles refleksjon over hvordan og hvor mye digitale medier brukes, kan være viktig for hvordan voksne kan regulere barns mediebruk. Ved at barna oppfordres til å trenes i å selv ta kontroll over sitt dager digitale liv og tar gjennomtenkte og kunnskapsbaserte valg, styrkes dette deres digitale kompetanse. Dette betyr selvsagt ikke at voksne skal melde seg ut og overlate barn til seg selv, men at digital selvregulering bør oppleves på lik linje som andre typer selvregulering

Barnehagepersonalet har ansvar for å skape et godt psykososialt barnehagemiljø. I følge rammeplanen har barnehagen en samfunnsoppgave i tidlig forebygging av diskriminering og mobbing. For å forebygge mobbing kan heller ikke handlinger som tenderer mot ting eller mobbing, tolereres i en digital kontekst. Tvert imot, omsorg er knyttet til oppførsel og trygghet. Derfor er veiledning om hvordan man oppfører seg i sitt digitale liv, det å vise empati og digital omsorg, og lære barna å ta kontroll over egne handlinger, en del av omsorgsforpliktelser overfor barn og barnegruppen.



### **Funn fra undersøkelsen barn trivsel og medvirkning i barnehagen viser hvor avgjørende de voksne i barnehagen er:**

Barns trivsel vil i stor grad avhenge av de voksne og deres kompetanse, lyst og mulighet til å se å være i samspill og dialog med barna. Veilederen «Barns trivsel - voksnes ansvar», handler blant annet om hvordan personalet kan bygge relasjoner til barna, støtte dem når de bygge relasjoner til hverandre, bidra til å utvikle barnas sosiale kompetanse å være deltakende og tilstedeværende når barna er sammen, blant annet når de leker.

### **Et siste moment med tanke på voksne som digitale rollemodeller for sosialt akseptable handlinger og holdninger:**

Hvordan kan man forvente at barn forstår sosialt aksepterte koder, når de omgir seg med slike voksne?

Digital omsorg handler ikke bare om hvordan vi oppfører oss mot hverandre i det digitale livet, men også om hvordan vi bruker teknologien i en sosial kontekst.

Fordi barna lever i ulike digitale univers, vil disse enkelt kunne knyttes opp til uformelle og formelle lærings situasjoner.

## **DET FELLES TREDJE**

### **Personalets initiativ, interesser og holdninger, og hvordan de møter barnet, har innvirkning på barnets læringsprosesser:**

Ved å ta utgangspunkt i barns interesser kan personalet sammen med barn undersøke, stille spørsmål og sammen finne svar som barn kan være tilfredse med. Formidling av aktuell og relevant kunnskap legger grunnlaget for nye spørsmål og søken etter viten. Dette gjelder også digital initiativ. At det digitale kan bidra til engasjement og morsomme felles opplevelser, og slik har en merverdi for lystbetont læring er viktig.

### **En digitalt kompetent barnehagelærer:**

Profesjonsfaglig digital kompetanse i barnehagen er mestring av grunnleggende digitale ferdigheter, kunnskaper og holdninger til å gjøre veloverveide valg for bruk av digitale tjenester og IKT i pedagogisk praksis samt digital dannelse.

Sentrale kunnskaps- og mestrings områder for den digitalt kompetente barnehagelæreren er følgende:

- barnekulturen i dag, mediering og lekens betydning for barns danningsprosess, deriblant den digitale.
- digital dømmekraft, jus og etikk.
- Barnekonvensjonens føringer (menneskerettigheter) og barn som digitale borgere.

- digitale skiller, og å motvirke disse.
- historisk kontekst og oppdatert kunnskap som motmakt for digitale myter og moralsk panikk.
- kunnskap om hva digitale tjenester og IKT er på de ulike bruksområdene.
- lederroller, organisasjonsmessige og administrative bruk av digitale tjenester og IKT

### **Alle må ikke kunne alt, men alle må kunne noe**

Personalets ferdigheter innen IKT vil kunne ha stor betydning for den praktiske delen av IKT i barnehagen. Kunnskaper som en del av digital kompetanse dreier seg om teoretiske kunnskaper. Kunnskapene kan innhentes via faglitteratur om andre tekniske så vel som pedagogisk og didaktisk bruk av IKT barnehagen.

<p><b>Ferdigheter:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• enkelt filbehandling</li> <li>• enkel tekstbehandling</li> <li>• ta bilder, skrive ut, legger inn på PC og bruker bilder i dokumenter</li> <li>• sende og motta SMS</li> <li>• kjenne til å håndtere pedagogiske programvare som barnehagen har valgt å benytte</li> <li>• trygg og sikker bruk av mine redskaper</li> <li>• inspirere og veilede personalet i bruk av programvare bare og verktøy</li> <li>• benytter enkel tabell</li> <li>• redigere og presentere tekst og bilder og barnehagens nettsider</li> <li>• benytte tilgjengelige digitale verktøy</li> <li>• bruke hensiktsmessig programvare</li> <li>• lydinnspilling</li> <li>• lage animasjonsfilm</li> <li>• Video redigering</li> <li>• bruke web-kamera</li> <li>• kunne gi grunnleggende opplæring i programvare og digitale verktøy</li> <li>• enkel teknisk support</li> <li>• avansert teknisk support</li> </ul>
<p><b>Alle i barnehagen må kunne:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• enkel tekstbehandling.</li> <li>• Ta bilder, skrive ut, legge inn på PC og bruke bilder i dokumenter.</li> <li>• Sende og motta SMS.</li> <li>• Enkel film behandling.</li> <li>• Kjenne til å håndtere pedagogisk programvare som barnehagen har valgt å benytte.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trygg og sikker bruk av minne redskaper.</li> <li>• Benytte tilgjengelige digitale verktøy.</li> <li>• Inneha reflekterte og gjennomtenkte holdninger til IKT bruk i barnehagen.</li> <li>• Ha evne til å reflektere å utvikle egen og barnehagens praksis.</li> <li>• Kunne ta stilling til å arbeide i henhold til etiske rammer og retningslinjer.</li> </ul>		
<b>Pedagoger:</b>	<b>Noen i hver barnehage:</b>	<b>Ledelsen:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bruk av hensiktsmessig programvare.</li> <li>• Redigere og presentere tekster bilder på barnehagens nettsider.</li> <li>• Benytte enkel tabell.</li> <li>• Inspirere og veilede personalet i bruk av programvare og verktøy.</li> <li>• Ha overordnet kunnskap om innhold i styringsdokumenter og relevant faglitteratur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video redigering.</li> <li>• Lage animasjonsfilm.</li> <li>• Bruke webkamera.</li> <li>• Lydinnspilling.</li> <li>• Enkel teknisk support.</li> <li>• Kunne gi grunnleggende opplæring i programvare og digitale verktøy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tilrettelegge for opplæring utover grunnleggende bruk og kompetanse.</li> <li>• Teknisk support.</li> <li>• Veileder i innkjøp og utstyr.</li> <li>• Bidra til holdningsskapende arbeid og kritisk refleksjon rundt etisk kompetanse.</li> </ul>

## Hva sier reven?

Har du hørt sangen the Fox med Ylvis brødrene? Hvis ikke, er du en av ytterst få! Sangen var egentlig en sketsj i TV-showet deres, altså et TV-program med en voksen målgruppe. Videoen til sangen ble laget for å promotere TV-programmet, men tok av på YouTube og ble raskt en nasjonal og internasjonal hit, og fikk stor oppmerksomhet i mediene. For de som ikke har fått med seg fenomenet, handler sangen om hva reven sier. Sangen starter med å fortelle hva andre dyr sier, hunden sier Voff, katten sier mjau, og ender opp med refrenget som stiller spørsmålet What does the fox say? Hvert refreng har ulike absurde forslag til hva reven faktisk sier som «kaka kakka kaka ka» eller «ding-ding ding-dingeringeding»! I tillegg er melodien og ordleken fengende, og den sprø videoen spiller på kjente sjangertrekk for elektronisk dans der man kler seg ut som dyr.

Virale mediefenomener dukker stadig opp i barnehagen, i form av sang, lek eller dans. Gangnam Style var et annet eksempel på skjermfenomen som i utgangspunktet ikke hadde barn som målgruppe, men som barna plukket opp.

Slike kulturelle fenomener som sprer seg, tas opp og blir en del av barnekulturen. Det er dette som kommer til uttrykk når barna synger eller danser en ordlek som «Dingding Dingding din ringe ting», og da gjelder det for pedagogen i barnehagen å henge med! Hvorfor det? Jo, et raskt blikk på rammeplanens, Danning gjennom omsorg, lek og læring, minner oss om at barnehagen skal ivareta barnas behov for omsorg og lek, og fremme læring og danning som grunnlag for allsidig utvikling.

Mange vil hevde at et viralt fenomen kanskje ikke er det som preger barnehagens egenart og tradisjoner per i dag. Andre vil se på at et populært kulturelt fenomen som dukker opp i lek eller sang hos barna, som «søtt» eller «gøy», og forstå at barna har observert og fanget det som er «i tiden». Lek er uttrykk som er inspirert av dagens populærkultur, er en selvsagt del av barndommen. Derfor anerkjennes også denne leken og gis en egenverdi på lik linje med annen lek jamfør rammeplanen. Man kan derfor argumentere for at også lek som er inspirert av populærkulturen, skal ivaretas gjennom den pedagogiske virksomheten og inkluderes i omsorgs-, lek-, lærings- og dannelsesbegrepet.

Når barn leker eller synger «What does the fox say, eller lignende, kan man se initiativet, fantasien og engasjementet som rammeplanen viser til. Dette er en opplevelsesverden brakt på bane av barna selv, som barnehagen kan bruke å omgjøre til læringsarenaer, barnas egne læringsarenaer. Barnas lærings områder skal også ivaretas. Læringsområdene og arbeidsmåtene er strukturert slik at man også får hjelp til å ivareta et helhetlig læringsyn og et bredt nok læringsmiljø, som sosial og språklig kompetanse og de syv fagområdene:

Hvert fagområde dekker et vidt lærings felt. Fagområdene vil sjelden opptre isolert. Flere områder vil ofte være representert samtidig i et temaopplegg og i forbindelse med hverdagsaktiviteter og turer i nærmiljøet. I sosialt samspill i lek og hverdagsaktiviteter skjer det ofte en spontan kommunikasjon knyttet til fagområdene. At barn får rike, felles opplevelser og del i kunnskaper på mange områder, er også en forutsetning for at det skal bli god lek og et godt samspill mellom barna.

Som et fornøytelig eksperiment følger vi nå et resonnement som viser at The Fox kan være et eksempel både på hvordan et populærkulturelt uttrykk og på et samfunnsfenomen som kan representere barndommen akkurat i dag. Videre vil et tankeeksperiment foreslå The Fox som utgangspunkt for å bruke det barn er opptatt av og lar seg underholde av, som et springbrett til arbeid med alle eller enkelte av fagområdene.

The Fox kan bruke som inspirasjon til temaer innenfor alle fagområder:

## **Natur miljø og teknikk**

- Man kan snakke og reflektere om både natur og miljø, og om samspillet, også mellom mennesker. Reven finnes i et skogsmiljø. Eller? Hvordan lever reven i virkeligheten? Hvordan kan for øvrig teknikk brukes med utgangspunkt i The fox? Kan man bygge et hus til reven og de andre dyra? Hva med å lage barnehagens egen film om rever ved hjelp av tekniske hjelpemidler?

## **Kunst kultur og kreativitet**

- Barna kan, med utgangspunkt i fenomenet, få være både konsument og produsent. Filmen og boken er et estetisk uttrykk i seg selv, og gir slik barna møte med, og mulighet for refleksjon over kultur, kunst og estetikk. Gjennom å arbeide med fagområdet skal barna også utvikle sin evne til å bearbeide og kommunisere sine inntrykk og gi varierte uttrykk gjennom skapende virksomhet og kunne uttrykke seg estetisk i visuelt språk, musikk, sang, dans og drama. Kun fantasien setter grenser for hvilke formingsaktiviteter og estetiske uttrykk barna kan skape ut fra alle elementene i The Fox. De kan tegne, male, animere, lage tegneserier og mye mer.

## **Nærmiljø og samfunn**

- Man kan diskutere om det finnes rev eller andre dyr i lokalmiljøet, eller om de kanskje fantes der før. Kanskje noen av foreldrene jobber med dyr, og man kan dra på besøk i nærmiljøet? Man kan snakke om at Ylvis er brødre, at de er fra Norge, men får reise rundt i hele verden, eller at hele verden blir kjent med en sang fra Norge. Ved hjelp av ulike aktiviteter, for eksempel som beskrevet ovenfor, kan barnehagebarna erfare at alle mennesker, uansett alder og forutsetninger, inngår i å bidra til barnehagens fellesskap.

## **Antall rom og form**

- Man kan telle rever eller finne ut hvor mange bein de har, hvordan de ser ut, om de er store eller små, og så videre. Reven, de andre dyrene eller deres omgivelser kan fungere som utgangspunkt for at barna blant annet erfarer, utforsker og leker med form og mønster.

## **Kropp bevegelse og helse**

- Å bruke kroppen er sentralt, og det er kanskje vanskelig å stå stille når volumet på denne sangen skrur litt opp? Fagområde som skal styrke kroppsbeherskelse, grov og finmotorikk, rytme og motoriske følsomhet, inne og ute. Gjennom dans og sang gis barna mulighet til å skaffe seg gode erfaringer med varierte og allsidige bevegelser og utfordringer.

## **Etikk religion og filosofi**

- Alle spørsmål om hva reven faktisk sier, og andre undrende spørsmål kan virkelig slippes løs! Tematikken i sangen kan, dersom man legger til rette for det, utløse en rekke filosofiske spørsmål og felles undring, uten at det nødvendigvis finnes rette eller gale svar. For øvrig kan man stille spørsmål ved barnas tanker om at en voksen kler seg ut, hva du synes om at reven spiser andre levende dyr, eller hvem det egentlig er som bestemmer -og slik får en inngang til tematikk knyttet til fagområdet.

## **Kommunikasjon språk og tekst**

- Skal blant annet legge opp til språklek og kan spille rundt alle tulleordene i sangen, noe som styrker språk- og begrepsutviklingen. Man kan utforske andre språk; det er opplagt å starte med engelsk siden sangen er på det språket. Filmen kan være kilde til estetiske opplevelser og kunnskaper, samtaler, og som inspirasjon til fabulering og nyskapning. Ikke overraskende er det også utviklet spinn-off-effekter av denne suksessen. At det er utviklet en egen barnebok, som til og med er anmeldt i The Times, sier noen størrelsen på suksessen, men også at dette er en megasuksess blant barn.

Med å ramse opp alle fagområdene viser forfatteren hvordan de ulike læringsområdet kan tematiseres og forankres i rammeplanen med utgangspunkt i et mediefenomen som egentlig ikke var beregnet for et barnepublikum. Men fordi slike fenomener har funnet sin plass i samfunnet og barn plukker opp det de har rundt seg og viser dette i egne kulturuttrykk, er det barnehagens oppgave ta disse på alvor.

Et siste poeng er at man ikke skal kimse av den motivasjonen og det engasjementet som barna viser når man tar tak i elleville mediefenomener som her er vist til. Med å ta tak i det barna kommer med selv, eller kjenner igjen som lystbetont og humørfyllt, skapes et fellesskap og en felles glede som åpner for gode læringsarenaer.

Samtidig viser eksemplet at man i barnehagen kan arbeide med IKT og medieinnhold uten at den fysiske teknologien, og uten at man nødvendigvis sitter foran en skjerm. For at dette skal kunne skje, må man se de pedagogiske mulighetene og gi fenomener og medieinnhold en slik verdi. Slik kan man anerkjenne og konkret vise hvordan barndommen gis egenverdi, både til barna selv og til voksne. Fox eller Gangnam er bare et par av de nyere eksemplene. Hva blir den neste farsotten som starter på nettet? Og hva vil du gjøre når farsotten når barnehagen din?

## **Informasjonssikkerhet tips og råd:**

### **Muntlig dialog:**

- Alle barnehageansatte er underlagt forvaltningsloven krav til taushetsplikt, hvilket betyr at de er pliktige til å ivareta taushet rundt noens personlige forhold.
- Styreren har plikt til å informere de øvrige ansatte om hvilke regler som gjelder. Hvor grensene går for hvilken informasjon som kan deles med alle de ansatte, og hva som holdes tilbake, vil likevel ofte være en vurderingssak.
- Barnehagen har liten kontroll med hva de ansatte sier til foreldrene, eller andre de måtte ha kontakt med, i eller utenfor barnehagen. Det er denne dialogen som er forbundet med størst risiko med hensyn til taushetsplikten.

Eksempler på uønskede hendelser som kan forekomme i forbindelse med muntlig dialog:

- ansatte får adgang til informasjon de ikke burde hatt kjennskap til, fordi de overhører samtaler mellom andre ansatte..
- Foreldre overhører samtaler ansatte imellom, eller mellom ansatte og andre foreldre, om forhold som vi ikke burde vært kjent med.

Eksempler på sikkerhetstiltak for å unngå uønskede hendelser:

- ha klare retningslinjer for hvordan informasjon skal deles, og sørg for bevisstgjøring rundt hva taushetsplikten innebærer.
- Etablere rutiner for hvordan beskjeder og informasjon fra foreldre skal håndteres.
- Ha egnede rom for diskusjon av viktige og sensitive temaer.
- Vær bevisst på at viktige beskjeder blir formidlet på en måte som ikke kan misforstås.
- Vurderer om viktige beskjeder og avgjørelser også skal foreligge skriftlig, for på den måten å unngå misforståelser.

### **Elektronisk/digital lagring:**

Elektronisk lagring betyr at dokumenter og andre filer blir lagret på datamaskiner, servere eller eksterne lagringsenheter. I tillegg forekommer det at papirdokumenter scannes og lagres elektronisk.

Eksempler på uønskede hendelser som kan forekomme ved bruk av elektronisk arkivering:

- uvedkommende får tilgang til informasjon lagret på en datamaskin fordi det er mulig å logge seg på bruk av passord.

- Uvedkommende har kjennskap til passordet til datamaskinen og kan dermed få tilgang til informasjonen.
- Det oppstår uklarheter rundt hvilken versjon av dokumentet som er korrekt, fordi flere ansatte har tilgang til å lagre eller gjøre endringer i dokumentene.
- Viktig informasjon er ikke tilgjengelig ved behov fordi den er lagret på et område som de ansatte ikke har tilgang til.

Eksempler på sikkerhetstiltak for å unngå uønskede hendelser:

- Ha klare rutiner på hvor og hvordan elektronisk informasjon skal lagres.
- Ha rutiner for sikkerhetskopiering slik at informasjonen kan gjenskapes dersom den skulle bli skadet eller utilgjengelig.
- Mest mulig informasjon bør lagres på en server fremfor lokalt på datamaskinen, da en server ofte er bedre sikret enn data maskiner.
- Ha rutiner for hvordan elektronisk informasjon skal oppdateres og endres.

### **Minnepinner:**

Minnepinner er populære på grunn av muligheten til å lagre store mengder data, og fordi de er praktiske når det gjelder å flytte bilder og dokumenter mellom datamaskiner. Den fysiske størrelsen er liten, noe som gjør dem veldig mobile, men også lett å miste.

Eksempler på uønskede hendelser som kan komme ved bruk av minnepinner:

- en minnepinne mistes eller blir liggende tilgjengelig slik at opplysninger kommer uvedkommende i hende.
- Det oppstår tvil om hvilken versjon som er korrekt, fordi informasjon som er lagret både på minnepinnen på datamaskinen, ikke oppdateres på tvers av lagringsenhetene.
- Ansatte benytter private minnepinner som inneholder datavirus eller annen uønsket programvare, slik at informasjonen som er lagret på barnehagens datamaskiner, skades
- informasjonen blir tilgjengelig for uvedkommende fordi ansatte lager dokumenter på minnepinner og overføre dem til sin private datamaskin.
- Informasjonen som ikke skulle være kjent for alle, blir tilgjengelig for uvedkommende fordi minnepinnen blir delt av flere ansatte.
- Viktig informasjon blir tilgjengelig utilgjengelig fordi passordet til minnepinne blir glemt.



Eksempler på sikkerhetstiltak for å unngå uønskede hendelser:

- etabler klare rutiner for hvordan minnepinner skal håndteres, og hva slags informasjon som kan lagres på minnepinner.
- Ha system for merking og oppbevaring av minnepinner, spesielt hvis disse inneholder sensitiv informasjon.
- Vær bevisst på at minnepinner som deles av flere ansatte, ikke inneholder annen informasjon enn den som skal deles.
- Påse at minnepinner med sensitiv informasjon er kryptert.
- Innføre sperre mot bruk av private minnepinner på barnehagens datamaskiner.
- Lag system som sikrer at passord som benyttes for sikring av mine minnepinner, ikke blir glemt.

### **Sky-tjenester:**

Sky-tjenester har de siste årene vokst fram som et alternativ til den tradisjonelle måten å drifte og organisere IKT på. I barnehagen er det foreløpig vanligst å benytte seg av programtjenester som Dropbox, Google og iCloud. Slike programtjenester åpner for å lagre og dele bilder og dokumenter «i skyen». Fordelen med denne løsningen er at dokumentene automatisk kan synkroniseres til flere enheter (datamaskiner, nettbrett eller smarttelefoner), og at det kan tas sikkerhetskopi. Sky-tjenestene kan brukes både av lukkede grupper, der kun de ansatte har tilgang til informasjonen, og til mer åpne grupper, der barnehagen kan dele bilder og informasjon med foreldrene. Utfordringene ved bruk sky-tjenester knytter seg til å bevare kontrollen over hvem som kan se og endre informasjon, og hva slags informasjon som er helt.

Eksempler på uønskede hendelser som kan forekomme ved bruk av skytjenester:

- uvedkommende får tilgang til sensitiv informasjon fordi kontroll rutinene for hvem som har tilgang til delt informasjon, ikke er gode nok.
- Barnehagen tar i bruk sky-tjenester uten at det foreligger en databehandleravtale med leverandøren.
- Uvedkommende får tilgang til personopplysninger fordi ansatte har synkronisert skytjenestekontoen med private enheter.
- Viktig informasjon blir feilaktig fordi mange ansatte har mulighet til å endre informasjonen som er lagret i skyen.
- Informasjonen i skyen blir utilgjengelig fordi leverandøren legger ned tjenesten uten å melde fra om dette.

Eksempler på sikkerhetstiltak for å unngå uønskede hendelser:

- Etabler klare rutiner for hva slags informasjon som kan lagres i skyen, og hvem som skal ha tilgang til informasjon.
- Påse at det foreligger en databehandleravtale når sky-tjenesten tas i bruk.
- Benytt personer med kompetanse på sky-tjenester ved valg av leverandør.
- Begrense antallet dataenheter som er synkronisert mot skytjenestekontoen.

### **Foto og video:**

Digitale kameraer har gjort det enkelt å overføre eller kopiere bilder til annet digitalt utstyr. Dette gir en rekke muligheter, for eksempel å bruke bildene i aktiviteter sammen med barna, distribuere bildene, eller publisere dem på nett. Det samme gjelder også lyd på videosamtale som tas opp i barnehagen.

Eksempler på uønskede hendelser som kan forekomme ved bruk av foto og video:

- ansatte mister barnehagens kamera, minnekort eller andre lagringsmedier, slik at filene blir tilgjengelige for uvedkommende.
- Det blir filmet eller tatt bilder av barna uten at det er innhentet samtykke fra foreldrene.
- Uvedkommende får tilgang til bilder tatt i barnehagen fordi ansatte benytter sitt private kamera eller mobiltelefon i jobbsammenheng.
- Bilder blir sendt til feil mottaker ved bruk av e-post eller mobiltelefon.
- Bilder som lagres på private datamaskiner eller sky-tjenester, havner på avveie og blir gjort tilgjengelige for uvedkommende.
- Barnehagen mister tilgang til bilder fordi tidligere ansatte har lagret disse på sin private datamaskin.
- Barnehagen mister tilgang til bilder fordi leverandøren av ekstern lagringsløsning går konkurs eller sletter bildene

Eksempler på sikkerhetstiltak for å unngå uønskede hendelser:

- ha retningslinjer og rutiner for hvordan det skal brukes, og hvordan fotograferingen og bildene skal håndteres.
- Minnekort bør slettes etter at bilder er overført til datamaskin eller annet lagringsmedium.
- Ha rutiner for kontroll av samtykke fra foreldrene ved fotografering eller filming av barna.
- Ha rutiner for gjennomgang av kontaktinformasjon dersom bildet skal sendes til foreldre per e-post eller mobiltelefon.
- Ha klare regler for bruk av privat utstyr som benyttes til å ta bilder og video i jobbsammenheng.

## **Tekstmeldinger (SMS)**

Mange barnehager bruker tekstmeldinger for å sende korte beskjeder.

Tekstmeldinger kan deles opp i to grupper. De kan ha form av masseutsendelser, ofte fra et administrativt system. Disse tekstmeldingene inneholder ofte generell informasjon fra barnehagen om planer, arrangementer og så videre. Den andre gruppen er individuelle meldinger som omhandler det enkelte barn. De kan for eksempel inneholde informasjon om at barnet blir hjemme fra barnehagen, eller en bekreftelse fra barnehagen om at barnet har det bra etter en litt vanskelig levering på morgenen.

Fordi de individuelle meldingene, da disse i større grad inneholder personopplysninger, medfører størst risiko med tanke på informasjonssikkerhet, bør man være oppmerksom før man trykker «send».

Eksempler på uønskede hendelser som kan forekomme ved bruk av tekstmeldinger:

- Uvedkommende leser en melding fordi den er sendt til feil telefonnummer
- Uvedkommende får tilgang til sensitiv informasjon fordi ansatte benytter sin private telefon i jobbsammenheng og lar andre benytte den utenfor arbeidstid.
- Viktige beskjeder når ikke frem til riktig mottaker fordi telefonlister ikke er oppdatert.
- Mobiltelefonen har ikke aktivert automatisk lås med kode, noe som medfører at uvedkommende med tilgang til telefonen kan lese, sende eller endre tekstmeldinger.
- Mobiltelefonen blir stjålet slik at alt innhold blir tilgjengelig for uvedkommende.
- Foreldre eller ansatte i barnehagen sender uklare beskjeder via tekstmeldinger slik at mottakeren misforstår informasjonen.

Eksempler på sikkerhetstiltak for å unngå uønskede hendelser:

- Etabler klare rutiner og regler for hva slags informasjon som kan sendes som tekstmelding.
- Sørg for at innholdet på mobiltelefonene kan slettes på avstand hvis telefonene mistes eller blir stjålet.
- Påse at informasjonene på mobiltelefoner som ikke lenger er i bruk, blir slettet på tilfredsstillende måte.
- Bruk et klart og tydelig språk i tekstmeldingene slik at informasjonen ikke kan feiltolkes.
- Etabler rutiner for hvordan telefonlister skal oppdateres, og hvem som skal ha tillatelse til å gjøre dette

- Sikre tjenestetelefoner og private mobiltelefoner som benyttes i jobbsammenheng på tilfredsstillende vis for eksempel med en automatisk lås med kode som aktiveres etter kort tid.

### **E-post:**

E-post brukes mye som kommunikasjonskanal i barnehagen, spesielt i kommunikasjon med foreldrene. E-post er effektivt til å informere foreldrene om planer, aktiviteter, retningslinjer eller andre ting som gjelder barna i barnehagen. Hvis e-post benyttes til å sende viktig informasjon, er det viktig å være klar over at dette er et usikkert kommunikasjonsmedium. Er ikke de riktige forhåndsreglene tatt, kan det fort oppstå uønskede hendelser.

Eksempler på uønskede hendelser som kan forekomme ved bruk av e-post:

- Ansatte i barnehagen, eller foreldre, sender sensitive opplysninger til feil e-postadresse slik at informasjonen blir tilgjengelig for uvedkommede.
- Foreldre, eller personalet i barnehagen, får ikke den informasjonen de skal ha, fordi viktige beskjeder er sendt til feil e-postadresse.
- Uvedkommede får tilgang til sensitiv informasjon fordi ansatte har sendt dokumenter til sin private e-postadresse.

Eksempler på sikkerhetstiltak for å unngå uønskede hendelser:

- Etabler rutiner for hvilke beskjeder og opplysninger som kan sendes per e-post, og hvem som skal ha mulighet for å gjøre dette.
- Ha retningslinjer for hvilken jobbrelevant informasjon ansatte kan sende til eller fra private e-postadresser.
- Etabler rutiner for alternative kommunikasjonsløsninger dersom e-post blir utilgjengelig over lengre tid.
- Unngå å gi sensitive opplysninger i e-poster dersom ekstra sikringstiltak (kryptering) ikke benyttes.
- Sørg for at ansatte ikke logges automatisk inn på e-postkontoer hvis det benyttes felles datamaskin i barnehagen, og sørg for at det logges ut etter bruk.

## Hjemmesider

De fleste barnehager, ca 80% har i dag egne hjemmesider. Noen drifter dem selv mens andre er koblet til kommunen eller eierens nettsted.

Eksempler på uønskede hendelser som kan forekomme ved bruk av hjemmesider:

- Foreldre blir feilinformert fordi det publiserte innholdet på hjemmesiden ikke er korrekt.
- Personopplysninger som ikke skulle være kjent for uvedkommende, publiseres på hjemmesiden.
- Uvedkommede får tilgang til passordbeskyttet innhold på hjemmesiden fordi foreldre eller ansatte benytter felles passord ved innlogging.
- Uvedkommede får tilgang til bilder av barn som foreldrene ikke har gitt samtykke til å publisere på hjemmesiden.
- Foreldre får ikke tilgang til viktig informasjon fordi hjemmesiden ikke er tilgjengelig.
- Hjemmesiden blir hacket og benyttet til å spre virus og skadelig programvare.

Eksempler på sikkerhetstiltak for å unngå uønskede hendelser:

- Ha rutiner på hva slags informasjon som skal være tilgjengelig på hjemmesiden, hvordan informasjonen skal oppdateres, og hvem som skal ha adgang til å utføre endringer.
- Benytt et passordbeskyttet område til å publisere informasjon som ikke skal være tilgjengelig for uvedkommede.
- Sikkerhetsinnstillinger for hjemmesiden bør administreres av personer som har kompetanse på dette.
- Sørg alltid for at det finnes en sikkerhetskopi av hjemmesiden, slik at den kan rekonstrueres hvis det skulle oppstå problemer.
- Sørg for at informasjonen som publiseres på hjemmesiden, er fullstendig og oppdatert, samt i tråd med foreldrenes ønsker og barnehagens retningslinjer.

## Sosiale medier

Omtrent 15 % av barnehagene benytter nå slike medier. Fordelen med sosiale medier er at det er lett å dele informasjon med mange. Ulempen er at det kan være vanskelig å kontrollere hva slags informasjon som blir delt, hvem som får tilgang til den.

Eksempler på uønskede hendelser som kan forekomme ved bruk av sosial medier:

- Ansatte i barnehagen benytter sosiale medier til å spre informasjon som er taushetsbelagt.
- Uvedkommede får tilgang til bilder av, og informasjon om, barn i barnehagen som ansatte har publisert på sosiale medier uten samtykke av foreldrene.
- Ansatte utgir seg for å representere barnehagen i offentlige debatter på nettet og gir uttrykk for holdninger som ikke er i tråd med barnehagens verdier.
- Ansatte benytter sosiale medier til å publisere informasjon som kun burde vært publisert på barnehagens hjemmesider.

Eksempler på sikkerhetstiltak for å unngå uønskede hendelser:

- Etabler klare retningslinjer for hvordan barnehagen ønsker å benytte sosiale medier, for eksempel hva slags informasjon som kan publiseres, og hvem som har tilgang til å gjøre dette.
- Tenk igjennom og bli bevisst på risikoen ved bruk av sosiale medier, informer også ansatte om dette.
- Vær tydelig på, og ha en felles forståelse av, hvor grensen mellom jobbrelatert og privat bruk av sosiale medier går.